

# Las adaptaciones literarias a novela gráfica como recurso didáctico: propuesta para un análisis cualitativo

MARÍA MOYA GARCÍA

Docente di Didattica della Lingua e della Letteratura – Università di Granada

Corresponding author: mariamoya@ugr.es

DAVIDE CAPPERUCCI

Associato di Pedagogia Generale e Sociale – Università degli Studi di Firenze

Corresponding author: davide.capperucci@unifi.it

**Abstract.** The aim of this paper is to study literary adaptations of classic works to the graphic novel. In addition, a number of criteria are set to determine the validity and suitability of a specific work as a didactic resource. First, we start from the success of the genre in recent years, both among the general public and in the educational sphere. Second, we offer an overview of the adaptations of classics into graphic novels and their relevance in the classroom. Finally, we present a list of criteria for an objective and exhaustive analysis of each of the works. The purpose is to offer the educational community a practical tool to analyze and qualitatively evaluate a given work before proceeding to carry out a project.

**Keywords.** Graphic Novel - Literary Adaptation - Adaptations of Classics – Assessment Criteria

---

## 1. La novela gráfica: un formato en alza

La consideración de la novela gráfica como género editorial o subproducto popular de segundo orden ha quedado superada en los últimos años gracias a la proliferación de obras de enorme calidad artística y literaria y, cómo no, al incremento de su popularidad en todas las generaciones (Cantatore, 2019). Este hecho ha llevado a hablar de una segunda edad de oro de la novela gráfica, un vigoroso resurgimiento, con nuevos temas, nuevas perspectivas y nuevos lectores (García Fernández, 2013), desde que su popularidad se viese mermada a finales de los años 80.

En este sentido, *Maus*, publicada en 1992, se erige como el motor revulsivo de este tipo de narraciones gráficas<sup>1</sup>. Tanto es así que la nueva visión del Holocausto ofrecida

---

<sup>1</sup> Existe un enorme debate en torno a la terminología que abarca todas las narraciones gráficas: cómic, novela gráfica, tebeo, etc. Sin deseo de entrar en controversias y con el fin de simplificar, utilizamos aquí el término de novela gráfica acuñado por Kyle (1964), por oposición a otros conceptos como cómic o tebeo. Consideraremos novela gráfica cualquier obra que utilice ilustraciones para acompañar al texto, configurando una

por Art Spiegelman fue merecedora del premio Pulitzer (aunque se tratase de un premio especial, fuera de categoría) “no por ser un cómic, sino a pesar de ser un cómic” (García, 2010: 13). A partir de ahí, la novela gráfica renació como un género que se alejaba de ese mundo infantil de historias de superhéroes, de humor o ficciones distópicas para ofrecer otros temas de índole histórica, social, cultural o incluso medioambiental (Ascenzi, 2002; Antoniazzi, 2019; Gallardo y García, 2021). Asimismo, en los últimos años se han puesto en boga adaptaciones de obras literarias al formato de la historieta, tanto en su vertiente más clásica como de *best sellers*; o han surgido biografías gráficas que dan a conocer la vida de escritores, pintores y personajes históricos narradas con imágenes (Barsotti y Cantatore, 2019; López Viñas, Miras y Rovira-Collado, 2022).

Un síntoma de la buena salud del género ha sido su interés desde el punto de vista académico. En este sentido, en los últimos años asistimos a la celebración de cursos, jornadas y seminarios<sup>2</sup> que reúnen anualmente a especialistas y cuyo resultado ha sido la aparición de antologías y literatura científica (García Fernández, 2010; Gasca y Gubern, 2011; Altarriba, 2011; Bacchetti, 2013; Pons, 2017; Merino, 2017; o McKinney y Richter, 2020; Cambi, 2020; Trisciuzzi, 2020a), que ponen de relieve las posibilidades de un formato en constante metamorfosis.

La especialización del género, el surgimiento de nuevos temas y su punto de vista eminentemente crítico han favorecido su implementación en entornos en los que se consideraba una lectura banal. Un magnífico ejemplo lo constituye el ámbito escolar, en el que ha pasado de ser un mero pasatiempo o entretenimiento (en el mejor de los casos) a una manera de fomentar la lectura desde un punto de vista crítico, que abre un mundo de posibilidades para todas las áreas y niveles educativos (Varrà, 2019) y el desarrollo de un mayor conocimiento de uno mismo y de la propia identidad (Certini, 2017; Bandini, Batini y Benelli, 2020; Capperucci y Piccioli, 2020).

## 2. La novela gráfica y sus posibilidades didácticas

Siguiendo la estela de este éxito editorial, en los últimos años se ha observado un notable afán por impulsar el formato del cómic o la novela gráfica como recurso didáctico. Saitua (2018) advierte que este enfoque está ligado al constructivismo, según el cual el discente debe construir su propio aprendizaje a través de herramientas y medios proporcionados por el docente. Su inclusión en las aulas no es nueva y constituye una estrategia educativa que inició su andadura en los años cuarenta en Estados Unidos, con el fin de fomentar hábitos de lectura.

Sin embargo, aunque el fomento del hábito lector constituya un foco de preocupación constante entre la comunidad educativa, el uso de la novela gráfica como revulsivo didáctico va más allá de los hábitos de lectura. Su novedad radica en las posibilidades

---

historia extensa, generalmente en un solo volumen, y huyendo de la entrega periódica de un cómic o tebeo (Baetens y Frey, 2014; Calabrese, 2017).

<sup>2</sup> Véase, por ejemplo, el curso de verano “Imágenes y migraciones del cómic” de la Universidad de Alcalá, que se celebra anualmente desde el año 2017; “El cómic como herramienta de divulgación y comunicación científica”, Universidad de Castilla la Mancha (2018), “La representación de la Memoria Histórica en el cómic, el cine y la música”, Universidad Miguel Hernández (2021), “El cómic desde un punto de vista interdisciplinar” de la Universidad de La Gomera (2022), por citar solo algunos.

que ofrece a la hora de presentar los contenidos de determinadas áreas, desarrollar un pensamiento crítico y trabajar de manera transversal e interdisciplinar (Forni, 2020). Basta con hacer un repaso por la literatura científica en el entorno educativo más reciente para comprobar su utilidad en áreas como las Ciencias (Petit Pérez y Solbes Matarredona, 2012; Gallardo y García, 2021), las Ciencias Sociales (Nolasco, 2012; Nussbaum, 2012; Palma Valenzuela y Combil Hernández, 2019), la Historia (Saitua, 2018; Batini, 2022), la Literatura (Baile López, 2018; Batini, 2023a) o, con una mayor impronta, en el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras (Ibarra y Ballester, 2014; Manzanares y Capperucci, 2022; Manzanares y Moya, 2022), gracias al desarrollo de proyectos innovadores, con muy buenos resultados (Lepri, 2020).

La clave de su éxito, como advierte Eisner, es la simbiosis entre la imagen y el texto, característica de este tipo de formatos:

The format of comics presents a montage of both word and image, and the reader is thus required to exercise both visual and verbal interpretive skills. The regimens of art (e.g. perspective, symmetry, line) and the regimens of literature (e.g. grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other. The Reading of a graphic novel is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit. (Eisner, 2008: 2).

La novela gráfica, como medio comunicativo, desarrolla una narración íntegra, que une imágenes y textos y que requiere de un lector prototípico que encaja muy bien con las características de las nuevas generaciones (Terrusi, 2017; Baile López, 2019). No hay que olvidar que vivimos en una sociedad subyugada a las nuevas tecnologías y herramientas digitales, que ha traído consigo nuevas formas de entretenimiento generalmente ligadas al mundo audiovisual y a las redes sociales, lo que se hace aún más evidente en nuestros discentes. Todo ello ha transfigurado la manera en la que nos comunicamos, codificamos y decodificamos los mensajes, de manera que resulta más sencillo acceder a la información a través de las imágenes, o en el mejor de los casos, a través de la yuxtaposición entre la imagen y el texto (Lepri, 2023). Y esta es precisamente la idiosincrasia de la novela gráfica y la naturaleza de su éxito en el ámbito educativo: la narración de una historia utilizando un lenguaje sencillo y dinámico, que además se apoya en el uso de imágenes visualmente muy atractivas, que trae consigo una lectura rápida y activa (Cuñarro y Finol, 2013).

A pesar de su idoneidad pedagógica, debemos tener en cuenta que se trata de un producto editorial que no nace con una finalidad intrínsecamente educativa, como sí ocurre en el caso de las lecturas graduadas o las adaptaciones de los clásicos. Estamos ante un input que surge para satisfacer las demandas de un mercado y que, además, resulta aprovechable desde un punto de vista didáctico. Por ello, faltan estudios sistemáticos que analicen la calidad, versatilidad y posibilidades de una determinada novela gráfica desde un punto de vista pedagógico, antes de proceder a la realización de proyectos educativos basados en su uso. En este sentido, contamos con las aportaciones de Rovira Collado (2017), quien ofrece unos criterios mínimos que han de cumplirse a la hora de seleccionar una determinada obra.

Estos criterios deben especificarse en el caso de las novelas gráficas que toman como base obras clásicas de nuestro acervo cultural, con una idiosincrasia y características muy concretas, como veremos a continuación.

### 3. De la pluma a la imagen: las adaptaciones de clásicos

Ante el desinterés de buena parte del alumnado por la lectura en general y nuestro patrimonio literario, en particular, asistimos a un doble debate: ¿debe incluirse la lectura de las obras clásicas en el currículum de todas las etapas educativas? Si es así, ¿cómo deberíamos abordarlas? Una línea apuesta por la implementación de un canon mixto (Ayuso-Collantes, 2020) en el que las lecturas tradicionales compartan espacios con lecturas más actuales. También se ha tratado sobre la conveniencia de las adaptaciones literarias (Navarro, 2016; Grandi, 2020; Trisciuzzi, 2020b), entendidas como textos que presentan la obra original adaptando el lenguaje y haciéndolo más accesible. O incluso se ha optado por lecturas fragmentadas (Rodríguez-Chaparro, 2017), seleccionando los fragmentos más llamativos, que despierten la curiosidad del lector, de manera que este pueda acceder a la obra completa cuando su edad madurativa se lo permita.

El uso de la narración gráfica configura una nueva vía que aunaría todas las anteriores: se trata de un formato que fusiona lo clásico y lo moderno, con un lenguaje adaptado y que en muchas ocasiones va seleccionando aquellos fragmentos más relevantes. Asimismo, cumple con la premisa que apunta Méndez-Cabrera y Rodrigo-Segura (2018: 220), según la cual, la clave para promover la lectura de los clásicos pasaría por fomentar el vínculo entre la literatura y los intereses del alumnado, para lo que se necesitaría “hacer accesibles las obras de la tradición literaria y permitir su lectura interpretativa y compartida, atendiendo a los factores contextuales que afectan a la recepción literaria y a la aceleración del consumo actual”.

Cantatore (2017) y Vila (2019) han demostrado cómo el lenguaje icónico favorece la lectura de este tipo de obras, al mejorar no solo la comprensión, sino también la motivación del alumnado. En este sentido, “la complementariedad entre palabra e imagen ayudará a paliar las dificultades del léxico gracias a una puesta en escena muy ilustrativa” (Altarriba, 2003: 9). Además, facilita el acceso al espacio narrativo en el que se inserta la historia, ofreciéndonos una información icónica que sirve de apoyo al texto (Trisciuzzi, 2017). Por último, debemos poner de relieve cómo, además del lenguaje, facilita el acceso al espacio narrativo en el que se inserta la historia. En palabras de Villalba (2020: 425),

[...] constituyen materiales reales elaborados en el seno de una sociedad que representan las inquietudes e intereses de quien escribe y de sus potenciales lectores. El paisaje, los edificios, la ropa, la manera en que unos personajes se relacionan con otros... Todo ofrece información acerca de la cultura en la que se enmarca la obra.

Este componente cultural se materializa con vehemencia en este tipo de obras, especialmente en aquellas más antiguas, en las que, lejos de lo que podemos presuponer, resulta tan inaccesible el registro lingüístico como el mundo cultural en el que se inserta. Por ejemplo, cuando al comienzo de *Don Quijote de la Mancha* Cervantes describe al icónico personaje como un hidalgo enjuto, “de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor”, un lector actual que carezca de los referentes lingüísticos y culturales auriseculares difícilmente conocerá qué era una lanza en astillero o una adarga antigua; no digamos un hidalgo enjuto. No obstante, resulta igualmente complicado encontrar a una persona que no sea capaz de hacerse una representación mental muy cercana a esta descripción cuando se le pide imaginar a

Don Quijote, aunque no haya leído la obra. La representación icónica está tan extendida que sobrepasa la descripción escrita. Y este es, quizá, uno de los primeros retos al que nos enfrentamos al explicar una obra clásica en un aula escolar y una de las ventajas de utilizar la novela gráfica: acompañar al alumnado en ese camino que va de la palabra a su comprensión auditiva o visual.

El mercado editorial actual juega a nuestro favor y actualmente contamos con decenas de novelas gráficas que toman como base obras maestras de la literatura universal: de Calderón a Shakespeare; de la obra de Homero a la novela victoriana. Incluso existe una colección de clásicos adaptados al formato del cómic manga que incluye a *Don Quijote de la Mancha* o la *Divina comedia* de Dante<sup>3</sup>. No obstante, insistimos en el hecho de que, para que una novela gráfica sea útil desde un punto de vista pedagógico, ha de destacar por su calidad artística, literaria y por el respeto que guarde con el original. Por tanto, surge la necesidad de validar los textos y analizar cualitativamente cada una de las obras respecto al hipotexto (el texto de origen), de manera similar a los estudios realizados para analizar las adaptaciones literarias de los clásicos para el público infantil y juvenil (Rodríguez-Chaparro, 2017).

#### 4. Propuesta de análisis cualitativo

##### 4.1 Metodología

Antes de iniciar un proyecto vinculado a una novela gráfica, debe llevarse a cabo un análisis cualitativo de la obra en cuestión, con el fin de que no resulte únicamente un formato atractivo desde un punto de vista multisensorial, sino que presente unas características pedagógicas concretas, que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje y que se inserte curricularmente en una determinada área o nivel educativo (Baetens y Frey, 2014). Por ello, la elección debe estar motivada por una serie de criterios empíricos que permitan valorar con rigor científico las posibilidades y la validez del material educativo antes de iniciar una experiencia didáctica.

Los criterios que se exponen a continuación toman como base las aportaciones de Rovira Collado (2017) y de Rodríguez Chaparro (2017). El primero supone un acercamiento a la novela gráfica en general y su inclusión en las aulas, a través de una propuesta desarrollada por el proyecto Unicómic. El segundo realiza un análisis de corte cualitativo sobre las adaptaciones literarias o novelas graduadas de la Literatura Infantil y Juvenil. De esta forma, ofrecemos un modelo de análisis que se basa en tres grandes apartados: el primero dedicado a la descripción general de la obra, teniendo en cuenta sus datos editoriales; el segundo analiza la semiótica y las convenciones del género, teniendo en cuenta, además, su vinculación con el hipotexto; y, por último, el tercero, que tiene en cuenta una serie de criterios pedagógicos, con el fin de comprobar su viabilidad en el aula, sus posibilidades didácticas y su correspondencia con el currículum.

---

<sup>3</sup> Para un panorama editorial bastante completo de los clásicos de la literatura universal adaptados a la novela gráfica se remite al siguiente enlace: <https://lapiedradesisifo.com/novelas-graficas-que-versionan-obras-literarias/>

#### 4.2 Elaboración de criterios de análisis

1. *Datos editoriales*: se consignan los datos editoriales de la obra, especialmente en aquellos casos en los que existe más de una novela gráfica para una obra en concreto.

2. *Criterios de análisis*: se subdivide en distintos apartados, que tratan de describir el universo narrativo de la obra en cuestión. Se tendrán en cuenta:

2.1. *Elementos materiales*: se atiende al diseño general del libro y a la calidad de impresión. Ha de tenerse en cuenta su uso en ámbito escolar y la etapa a la que está dirigida.

2.1.1. Formato: generalmente este tipo de obra está impresa en formato folio, lo que favorece la lectura. En general, el formato de libros escolares suele ser más grande para el alumnado de edades más tempranas.

2.1.2. Tipografía: se debe especificar si está escrito en mayúsculas, minúsculas o versalitas, así como el tamaño y el tipo de la tipografía

2.1.3. Calidad de la edición: hay que atender a la calidad de los materiales (tipo de papel, color, etc.)

2.2. *Construcción narrativa*: el género de la narrativa gráfica se caracteriza, precisamente, por la integración entre la imagen y el texto a la hora de presentar una historia. Se trata, en este apartado, de valorar la calidad narrativa y su adecuación al contexto escolar.

2.2.1. Argumento: referido al contenido general de la obra.

2.2.2. Tiempo de la narración: la secuencia narrativa debe ser clara, concisa, sin rodeos ni preámbulos. En el caso de que se realicen saltos temporales o espaciales en la trama narrativa, deben indicarse de manera clara.

2.2.3. Tiempo del relato: época histórica en la que se desarrolla.

2.2.4. Espacio: debe configurarse visualmente, a través de las viñetas. Deben evitarse anacronismos.

2.2.5. Personajes: la personalidad y el carácter de los personajes debe configurarse a través de la imagen. La descripción de los rasgos de un determinado personaje debe suplirse a través de la imagen.

2.3. *Semiótica de la novela gráfica*: en este apartado se consignan los códigos y las convenciones del formato, especialmente desde un punto de vista icónico y gráfico.

2.3.1. Viñetas y planos: disposición y número de viñetas por página. Relación con el contenido de la historia.

2.3.2. Códigos gestuales y cinéticos: se analizan los distintos gestos de los personajes con el fin de comprobar su adecuación a la historia original.

2.3.3. Elementos fonéticos: se analizan los distintos elementos fonéticos que conforman la novela gráfica, prestando atención a los bocadillos, cartelas u onomatopeyas.

2.3.4. Lenguaje del color: se atiende a la relación entre el color y el contenido textual.

2.4. *Adaptación*: teniendo en cuenta la idiosincrasia de las novelas gráficas que analizamos, se considera aquí su relación con el hipotexto.

2.4.1. Modificaciones respecto a la historia original: analizar qué licencias se han tomado respecto al original y su justificación dentro de la trama.

2.4.2. Presentación de los personajes: además de presentar a los personajes a través de la imagen, estos deben guardar relación con el texto original. En este sentido, se debe atender a las descripciones proporcionadas por el autor original a la hora de configurar la imagen.

2.4.3. Adaptación del lenguaje: grado de modificación del vocabulario y expresiones respecto al original. Adaptación de la sintaxis a las convenciones del género.

2.5. *Elementos didácticos*: este tipo de materiales son más propios de las lecturas graduadas, elaboradas concretamente para el ámbito educativo. Sin embargo, pueden incluirse materiales complementarios (prólogos, epílogos, etc.) que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje

2.5.1. Materiales complementarios: para entender la historia o el proceso de realización de la adaptación literaria.

2.5.2. Recursos webs: webgrafía, recursos audiovisuales, etc.

3. *Características pedagógicas*: la elección debe estar determinada por unas características pedagógicas concretas. Debe responder a la pregunta de para qué quiere utilizarse una obra en particular y qué relación guarda con la materia que se está impartiendo.

3.1. Edad/etapa: explicitar la etapa educativa y justificar la adecuación de la obra.

3.2. Materia: en qué área, materia o ámbito podría insertarse. Posibilidad de trabajar de manera interdisciplinar, entre varias áreas o ámbitos.

3.3. Relación con el currículum o marco de referencia: vinculación con los contenidos o saberes curriculares dependiendo de la materia en la que se inserte.

3.4. Competencias: qué competencias generales y específicas puede adquirir el discente mediante la lectura de la obra.

3.5. Elementos transversales: justificar qué elementos transversales o valores se pueden trabajar.

3.6. Posibilidades didácticas: actividades para realizar antes, durante y después de la lectura. Indicar si se puede trabajar de manera intertextual.

#### 4.3 Recogida de datos

A la hora de validar cualquier novela gráfica desde un punto de vista cualitativo, se hace necesario, en primer lugar, proceder a la lectura del texto y el hipotexto. A continuación, teniendo en cuenta la naturaleza cualitativa de los datos obtenidos, es necesario sistematizar la información, para lo cual se facilita la siguiente tabla, diseñada *ad hoc* para la validación del recurso didáctico. Aunque se ha diseñado para aquellas novelas gráficas que proceden de obras literarias, puede adaptarse a cualquier novela gráfica, eliminando el apartado 2.4., que se relaciona con la adaptación.

| <b>TÍTULO</b>                             |  |
|---|--|
| <b>DATOS EDITORIALES</b>                  |  |
| <b>Editorial</b>                          | Año de edición                                 |
| <b>Autoría</b>                            | Guion  |
|   | Ilustración                                    |
| <b>CRITERIOS DE ANÁLISIS</b>              |  |
| <b>Elementos materiales</b>               | Formato  |
|   | Tipografía                                     |
|   | Calidad de la edición                          |
| <b>Construcción narrativa</b>             | Argumento                                      |
|   | Tiempo de la narración                         |
|   | Tiempo del relato                              |
|   | Espacio  |
|   | Personajes                                     |
| <b>Semiótica de la novela gráfica</b>     | Viñetas y planos                               |
|   | Códigos gestuales y cinéticos                  |
|   | Elementos fonéticos                            |
|   | Lenguaje del color                             |
| <b>Adaptación</b>                         | Modificaciones respecto a la historia original |
|   | Presentación de los personajes                 |
|   | Adaptación del lenguaje                        |
| <b>Elementos pedagógicos</b>              | Materiales complementarios                     |
|   | Recursos webs                                  |
| <b>CARACTERÍSTICAS PEDAGÓGICAS</b>        |  |
| <b>Edad/etapa</b>                         |  |
| <b>Materia</b>                            |  |
| <b>Relación con el currículum o marco</b> |  |
| <b>Competencias</b>                       |  |
| <b>Elementos transversales</b>            |  |
| <b>Posibilidades didácticas</b>           |  |

## 5. Conclusión

El éxito de la novela gráfica o el cómic como revulsivo didáctico en el ámbito educativo ha quedado demostrado gracias a la aparición de proyectos y experiencias didácticas en diversos niveles y áreas educativos, que dan muestra de su capacidad pedagógica y sus posibilidades motivacionales. Asimismo, el mercado editorial, en alza, ha propiciado la aparición de obras que permiten trabajar los contenidos curriculares a través de las narraciones gráficas. En este sentido, es destacable la cantidad de obras de nuestro canon literario universal que han sido trasladadas de la pluma a la imagen, además biografías gráficas que ofrecen un sinfín de posibilidades a la hora de abordar el acervo literario clásico.

Sin embargo, no debemos olvidar que se trata de un formato que no nace con una finalidad eminentemente práctica, sino comercial. Al contrario que otros recursos didácticos, *a priori* elaborados por especialistas en el ámbito educativo, la novela gráfica no se crea para tratar contenidos de una determinada materia. Por ello, antes de seleccionar una obra como recurso didáctico, es necesario analizarla desde un punto de vista cualitativo, estableciendo unos parámetros comunes que determinen la viabilidad del producto editorial.

En este sentido, nuestra intención ha sido la de ofrecer a la comunidad educativa una herramienta práctica para determinar la viabilidad de cualquier novela gráfica antes de proceder a la creación de una propuesta didáctica. Además, nos hemos centrado en las adaptaciones de obras literarias, un producto editorial del que se han analizado muy pocos textos. A partir de estos criterios, urge realizar estudios en los que se analicen con rigor científico y filológico la calidad las adaptaciones gráficas, no como producto artístico, sino como recurso didáctico. Asimismo, sería necesario establecer un corpus literario teniendo en cuenta los criterios pedagógicos que se establecen: la edad, la materia, la relación con el currículum, etc.

## Bibliografía

- Altarriba, A. (2003). Enseñar con viñetas. Peculiaridades y aplicaciones didácticas de la historieta. *Mosaico: revista para la Promoción y Apoyo a la Enseñanza del Español*, 23, 4-9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5305595>
- Altarriba, A. (2011). *La historieta española (1857-2010): Historia, sociología y estética de la narrativa gráfica en España*. Madrid: CSIC.
- Antoniazzi, A. (a cura di) (2019). *Scrivere, leggere, raccontare... La letteratura per l'infanzia tra passato e futuro*. Milano: FrancoAngeli.
- Ascenzi, A. (a cura di) (2002). *La letteratura per l'infanzia oggi*. Milano: Vita&Pensiero.
- Ayuso-Collantes, C. (2020). Por una lectura de los clásicos en la adolescencia. *Álabe*, 22(julio-diciembre), 1-21. <https://doi.org/10.15645/Alabe2020.22.1>
- Bacchetti, F. (a cura di) (2013). *Percorsi della letteratura per l'infanzia. Tra leggere e interpretare*. Bologna: Clueb.
- Baetens, J. y Frey, H. (2014). *The graphic novel: an introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Baile-López, E. (2019). Una propuesta inicial de canon para analizar la literatura desde el

- cómic. En V. M. Sanchis, L. Palomo y A. Andúgar (Coords.), *Además de la palabra: aproximaciones interdisciplinarias a los estudios literarios*. Alicante: Universidad de Alicante, 235-246.
- Bandini, G., Batini, F., y Benelli, C. (2020). Autobiografia e educazione. Corpo a corpo con memoria, lettura e scrittura autobiografica. *Autobiografie*, 1, 45-57.
- Barsotti, S., y Cantatore, L. (a cura di) (2019). *Letteratura per l'infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Batini, F. (2022). *Didattiche per ogni tempo. Strategie operative per insegnare storia nel triennio*. Firenze, Giunti TVP.
- Batini, F. (2023a). *Didattiche per ogni tempo. Strategie operative per insegnare Letteratura italiana nel triennio*. Firenze, Giunti TVP.
- Calabrese, S. (2017). *Che cos'è il graphic novel?* Roma: Carocci.
- Cambi, F. (2020). Testi 'sempreverdi' della letteratura per l'infanzia in Italia. En M.T. Trisciuzzi (a cura di), *Sentieri tra i Classici. Vecchie e nuove proposte della letteratura per l'infanzia e per ragazzi*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Cantatore, L. (a cura di) (2017). *Primo: leggere. Per un'educazione alla lettura*. Rome: Edizioni Conoscenza.
- Cantatore, L. (2019). Le riscritture dei classici nella letteratura per l'infanzia. En S. Barsotti y L. Cantatore (a cura di), *La letteratura per l'infanzia. Forme temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Capperucci, D., y Piccioli, M. (2020). Storytelling for inclusion. En: N. Camps-Casals, M. Canals Botines y N. Medina Casanovas. *Storytelling Revisited 2019. Music, Gender, Language, Cinema*, Vic: Servei de Publicacions de la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya.
- Certini, R. (2017). Autobiografia e letteratura per ragazzi. Tre grandi autori si raccontano. *Studi sulla Formazione*, 2, 219-229.
- Cuñarro, L. y Finol, J.E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22, 267-290. <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>
- Eisner, W. (2008). *Comic and Sequential Art*. New York-London: W.W. Norton & Company.
- Forni, D. (2020). Letteratura per ragazzi e narrazione identitaria. I graphic novel sull'adolescenza. En G. Zago, S. Polenghi y L. Agostinetto (a cura di), *Memoria ed Educazione. Identità, narrazione, diversità*. Lecce-Brescia: PensaMultimedia.
- Gallardo, M., y García, D. (2021). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de la novela gráfica en la Educación Superior. *REIDICS*, 9, 97-114. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.09.97>
- Gasca, L., y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- García Fernández, S. (2010). *La novela gráfica*, Bilbao: Astiberri.
- García Fernández, S. (2013) *Panorama. La novela gráfica española hoy*. Bilbao: Astiberri.
- Grandi, W. (2020). Classici nascosti: i racconti mitologici per ragazzi tra letteratura, pedagogia e scuola. En M.T. Trisciuzzi (a cura di), *Sentieri tra i Classici. Vecchie e nuove proposte della letteratura per l'infanzia e per ragazzi*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Ibarra, N., y Ballester, J. (2014). Cómic interculturales, educación literaria y produc-

- tos políticamente correctos. *Tonos digital. Revista de Estudios Filológicos*, 28, 1-23. <http://hdl.handle.net/10201/42932>
- Lepri, C. (2020). Avanguardie e sperimentalismi nella poesia per l'infanzia da Rodari ai nostri giorni: un percorso tra autori e opere. *Rivista di Storia dell'Educazione*, 7(2), 61-74.
- Lepri, C. (2023). Le parole e le immagini per dirlo. Lettura, albo illustrato, cura. *Medical Humanities & Medicina Narrativa*, 1, 119-132, <https://www.aracneeditrice.eu/free-download/9791221808087.pdf>.
- López Viñas, M., Miras, S., y Rovira-Collado, J. (2022). Biografías gráficas en Educación Secundaria: Del cómic a la literatura. En E. Larrañaga y S. Yubero (Coords.), *Promoción lectora y perspectivas socioeducativas de la literatura*. Madrid: Dykinson, 23-36.
- Manzanares, J. C., y Capperucci, D. (2022). La novela gráfica como recurso didáctico en tiempos de pandemia: una propuesta intercultural para dinamizar la asignatura de Conversación del Grado de Filología Hispánica de la R.P. China. *Foro de profesores de E/LE*, 18, 57-76.
- Manzanares, J. C., y Moya, M. (2022). Sino-booktubers: Un proyecto digital para mejorar la competencia lectora, comunicativa e intercultural del alumnado de la clase de ELE. En J. R. Guijarro y R. Ruiz (eds.), *Investigación e innovación en lengua extranjera: Una perspectiva global*. Valencia: Tirant Lo Blanch, 217-250.
- McKinney, C., y Richter, D. (2020). *Spanish graphic narratives. Recent Developments in Sequential Art*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Méndez-Cabrera, J., y Rodrigo-Segura, F. (2018). La geografía de los clásicos: rutas literarias para el fomento lector y la promoción del patrimonio. *Tejuelo*, 29, 217-244. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.29.217>
- Merino, A. (2017). *Diez ensayos para pensar el cómic*. Madrid: Eolas ediciones.
- Navarro, R. (2016). Las adaptaciones de los clásicos: puentes hacia islas de tesoros. *Ede-tania*, 49(julio), 17-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5593045>
- Nolasco, J. (2012). El cuento, herramienta didáctica en las Ciencias Sociales. *Eutopía*, 17, 71-75. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/eutopia/article/view/42224>
- Nussbaum, M. (2012). *Giustizia poetica. Immaginazione letteraria e giustizia civile*. Milano-Udine: Mimesis.
- Palma-Valenzuela, A., y Cambil-Hernández, M.E. (2019). La novela histórica y el desarrollo de la competencia espacial y temporal. En A.M. Hernández (Coord.), *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales*. Madrid: Ediciones Pirámide, 19-35.
- Petit-Pérez, M.F., y Solbes-Matarredona, J. (2012). La ciencia ficción y la enseñanza de las ciencias. *Enseñanza de las Ciencias*, 30(2), 55-72. <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/254503>
- Pons, A. (2017). *La cárcel de papel. Diario de un lector de tebeos*. Madrid: Hispaniola.
- Saitua, I. (2018). La enseñanza de la historia a través de la novela gráfica: una estrategia de aprendizaje emergente. *Revista de Didácticas Específicas*, 18, 65-87.
- Rodríguez-Chaparro, L. (2017). Las adaptaciones de clásicos de la Literatura Universal para Educación Primaria: análisis cualitativo. *Revista Fuentes*, 19(1), 85-101. <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/3281>

- Rovira Collado, J. (2017). Canon artístico y criterios de selección de historietas: la propuesta de Unicómic. *Umbral. Literatura para Infancia, Adolescencia y Juventud*, 12(diciembre), 3-19.
- Terrusi M. (2017). *Meraviglie mute. Silent book e letteratura per l'infanzia*. Roma: Carocci.
- Trisciuzzi M.T. (2017). Image and imagination in education. Visual narrative through children's literature. *Ricerche di Pedagogia e Didattica - Journal of Theories and Research in Education*, 12(3), 69–81.
- Trisciuzzi M.T. (a cura di) (2020a). *Frontiere. Nuovi orizzonti della Letteratura per l'infanzia*. Pisa: Edizioni ETS.
- Trisciuzzi M.T. (a cura di) (2020b). *Sentieri tra i Classici. Vecchie e nuove proposte della letteratura per l'infanzia e per ragazzi*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Varrà, E. (2019). Le nuove frontiere del fumetto, dai classici al graphic novel. En S. Bar-sotti, L. Cantatore (a cura di), *Letteratura per l'infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Vila, J. (2019). *Fomento lector de los clásicos hispánicos a través del cómic*. Trabajo Fin de Máster. Universidad de Cádiz. <http://hdl.handle.net/10498/21620>
- Villalba, C. (2020). La explotación didáctica de la novela gráfica en clase de ELE: una propuesta a partir de *La casa de Paco Roca*. *Foro de profesores de E/LE*, 16, 423-433. <https://ojs.uv.es/index.php/foroale/article/view/17474/17074>